



Palle di neve (2016)

Lo spirito del film è quello del gioco infantile e l'effetto quello di un salto nel tempo.

Un film di Jean-François Pouliot, François Brisson con Angela Galuppo, Mariloup Wolfe, Lucinda Davis, Nicholas Savard-L'Herbier. Genere Animazione durata 80 minuti. Produzione Canada 2016.

Uscita nelle sale: giovedì 24 novembre 2016

In un piccolo villaggio i bambini decidono di divertirsi tirandosi palle di neve. Formano due squadre e la cosa si fa sempre più seria.

Marianna Cappi - www.mymovies.it

Sophie e la sorellina Lucie si sono appena trasferite in un piccolo villaggio canadese, ricoperto dalla neve. Di ragazze con cui fare amicizia se ne vedono poche all'orizzonte e i maschi, ai loro occhi, sembrano non essere meno noiosi e incomprensibili dei maschi della loro età un po' ovunque. L'inizio delle vacanze invernali porta però una novità. Si decide di organizzare una vera e propria guerra di palle di neve, che durerà per le due settimane di chiusura della scuola. Luc e Sophie, entrambi undicenni, si ritrovano, quasi senza volere, a capo di due agguerritissime squadre avversarie, in lotta per occupare un fortino. Ma la battaglia viene presa troppo sul serio, e serie si fanno le sue conseguenze, costringendo i bambini a rivedere il loro comportamento.

Primo blockbuster d'animazione 3D per il Québec, 'Palle di neve' è il remake di un 'film di culto' della metà degli anni Ottanta, con attori in carne e ossa, firmato André Mélançon. Più di diecimila voci si sono sollevate in rete per chiederne la realizzazione, non paghe di altri numerosi derivati del titolo originale, tra cui uno spin-off e un documentario. Di qua dall'oceano, fatichiamo un po' a condividere tanto entusiasmo, non avendo nella memoria emotiva il film di base, ma ciò non toglie che possiamo goderci in ogni modo lo spettacolo e la sua indubbia originalità.

"La guerra dei bottoni" è il racconto archetipico che sta alla base della guerra dei berretti di Mélançon e di questa fedele rivisitazione animata, che riprende persino i costumi e devia dal seminato solo con il personaggio di Luc, che è anche il più delicato e irrisolto. Il tema della morte, che aleggia attorno a lui e alla tromba che ha ereditato dal padre, è un elemento in apparente contrasto con la commedia della neve e del divertimento, e aiuta a riposizionare il target di riferimento del film, che è quello del precedente in live action, vale a dire non per piccolissimi (anche se nulla impedisce l'allargamento dei margini e l'animazione mira certamente anche a questo scopo).

Il racconto è insolitamente lineare, talmente concentrato sul momento del gioco - che comincia dal nulla e con nulla finisce - al punto da annullare tutto ciò che sta attorno e che gioco non è. Gli adulti non esistono, non sono fisicamente presenti nel film, e lo spirito di quest'avventura animata è lo spirito stesso dell'infanzia, con i suoi momenti trascinati e ripetuti per diventare codice, con le sue cattiverie gratuite, con le sue piccole grandi epifanie quotidiane. Anche l'universo visivo trova una sintesi convincente tra direttrici lontane: da un lato l'eco di Henry Selick, dall'altro il ricordo dei giocattoli di legno, con i panni di feltro, le gote arrossate e il sorriso tagliato per tutti allo stesso modo, in attesa di essere personalizzato dalle voci e dalle pieghe del gioco.

Un film che, nella sua essenzialità espositiva, è quasi spiazzante; come un salto nel tempo, o una battaglia di palle di neve.